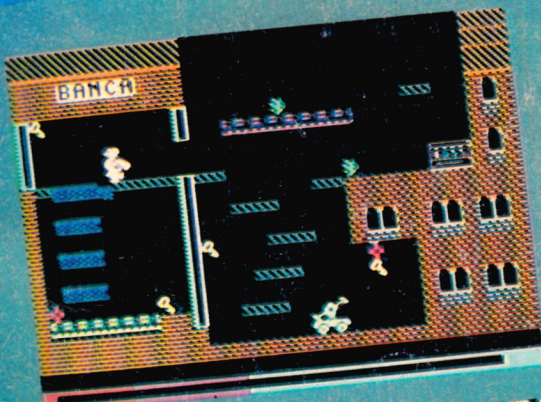
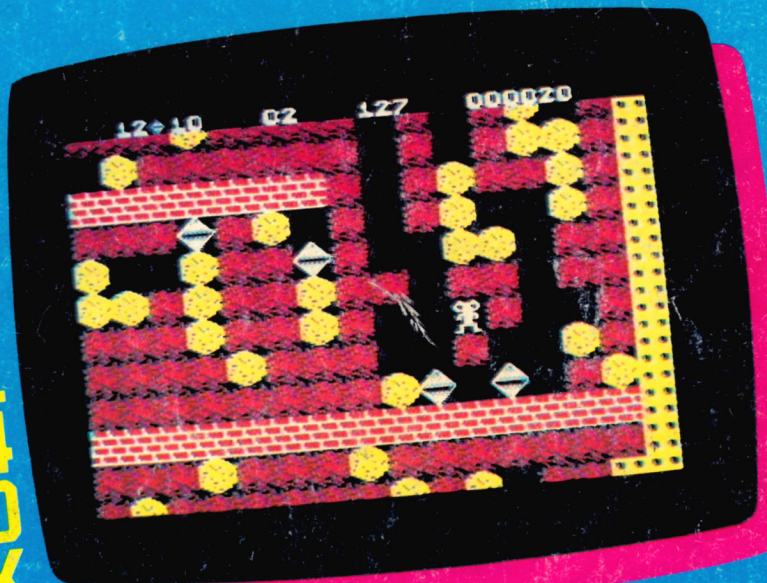


SPECIAL PLAYGAMES

10
NUOVISSIMI
GIOCHI CHE
GIRANO SUL
CBM 64
E SULLO
SPECTRUM 48K



**32 PAGINE
TUTTE A COLORI**

**UNA CASSETTA CON
10 VIDEOGIOCHI**

SE NON HAI TUTTI I NUMERI SCRIVICI TE LI MANDEREMO!!!

I numeri arretrati di PLAYGAMES e SPECIAL PLAYGAMES o anche altre copie supplementari che il lettore non trovasse nella sua edicola possono essere richiesti direttamente alla Edizione Società Edizioni Internazionali, Via Ausonio, 26 - 20123 Milano allegando un vaglia postale o un assegno di lire 12.000.

ASSUMIAMO COLLABORATORI
SCRIVETECCI !!

Dir. Resp. Elvio Fantini
Edizione Società Edizioni Internazionali - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Registr. presso il Trib. di Milano - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Via G. Carcano, 32 - Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello

BENVENUTI AL CLUB

Eh sì, cari amici. È proprio il caso di dare il "welcome" a tutti coloro che già ci hanno scritto inviandoci il tagliando di adesione al nostro club di superprogrammatori = campioni di videogiochi. Poiché intendiamo offrire ai nostri tanti lettori un quadro più possibile completo della mappa dei bitmaniacci rimandiamo al prossimo numero un primo elenco dei nostri primi soci fondatori. Intanto i lettori di Special Playgames possono gustarsi la novità Logo, il semplicissimo linguaggio che la Commodore ha intelligentemente fatto suo per spiegare anche alle "zucche" più ostinate come si fa a programmare.

Il mondo procede verso l'elettronica e non è più concesso ignorare i fondamenti di questa disciplina scientifica. Il Logo pur nella sua semplicità può essere un veicolo utilissimo per penetrare nei meandri delle routines e dei linguaggi più avanzati. Quelli, per intenderci, con cui è impastato Special Playgames!



PER CHI HA UN COMMODORE

Se qualche possessore di un computer Commodore ha qualche problema di caricamento non deve disperarsi. È probabilmente arrivato il momento di provare a pulire la puleggia in gomma e la testina del registratore con alcool e Cotton Fioc. Se i problemi del caricamento permangono allora occorre provvedere alla regolazione dell'azimuth del registratore agendo sulla vite di regolazione.

PER CHI HA UNO SPECTRUM

Su questo computer i problemi di caricamento sono inferiori se non nulli. Lo Spectrum presenta il vantaggio di mostrare sul video le famose righe colorate che avvertono del caricamento o meno del programma. In caso di mancato caricamento bisogna riprovare un paio di volte e poi agire sull'azimuth del registratore agendo sulla vite di regolazione. Tutti i giochi presentati sono comunque adatti a qualsiasi tipo di Spectrum.

IN QUESTO NUMERO

- 3** Benvenuti al club dei bitmaniaci

- 5** Il sommario di tutto ciò che gira sulla cassetta

- 6** Poopsy: un porcellino a spasso nella fattoria

- 7** Firefly: scavando nelle profonde caverne

- 8** Coky: una pinguina ha perso le sue uova

- 9** Interspyder: il ragno cerca le sue ZX

- 10** Gummy: scale e scalini nel nostro destino

- 11** Blasters: il siero della forza e della morte

- 12** Il gatto: sui tetti di notte con un sacco

- 13** Helicopters: rischiare la vita in elicottero

- 14** Le Bagnard: un evaso sa sempre cosa fare

- 15** Supermonster: il castello fatato e tanti mostri

- 18** Top software trenta: i migliori del mese

- 20** Commodore Logo: un linguaggio semplice semplice

- 25** La scheda di adesione a Program Club

- 27** La bottega del chip

SULLA CASSETTA



CBM 64 LATO A



SPECTRUM LATO B

1 POOPSY

Un simpatico
porcellino



1 FIREFLY

Sepolti
nella caverna



2 COKY

Le uova
dei pinguini



2 INTERSPYDER

Il ragno
e le ghiande



3 GUMMY

Le scale
al neon



3 BLASTERS

Il siero
della forza



4 IL GATTO

Antifurto
mortalì



4 HELICOPTERS

Missione
di salvataggio



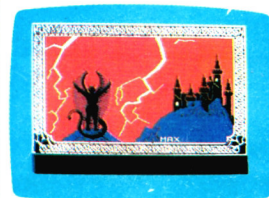
5 LE BAGNARD

Le pepite
dell'evaso

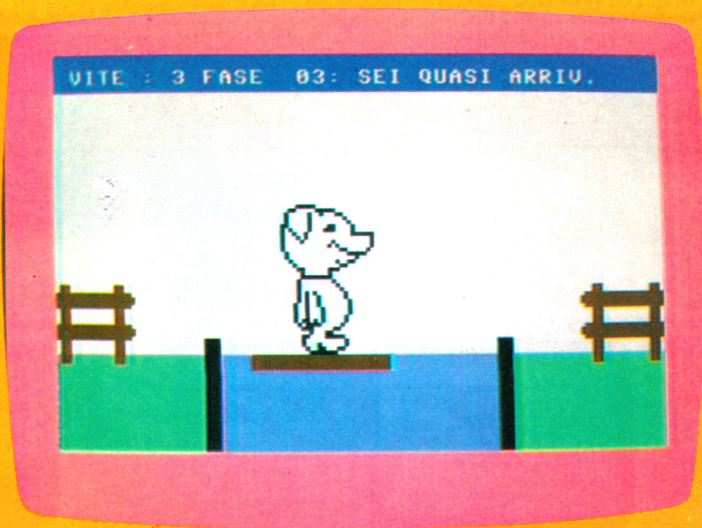


5 SUPERMONSTER

Il castello
fatato



POOPSY



VIC 20

CHE GIOCO E'

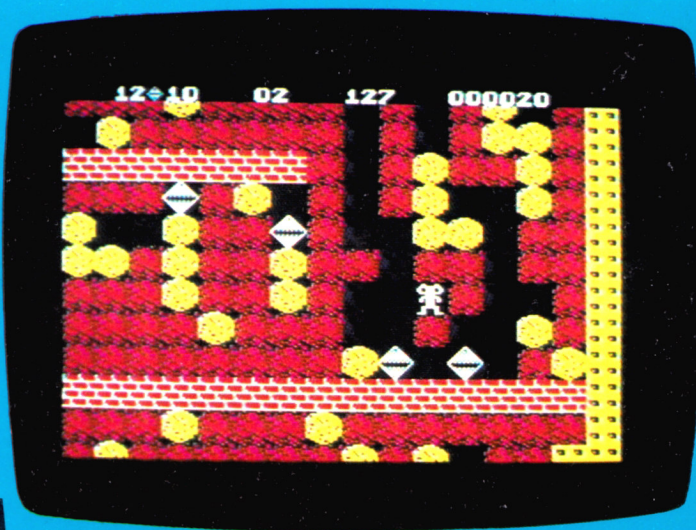
Il simpatico porcellino Poopsy vuole farsi una bella passeggiata sull'aia della fattoria. Ma per riuscire a divertirsi un po' e soprattutto per mettere qualcosa sotto i denti il nostro animale dovrà guardarsi da mille trabocchetti. Attento! Qualcuno ti vuole male, amico Poopsy...

TASTI



PORTA 2

FIREFLY



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Uno schermo pieno di insidie è quello che ci attende in questo gioco. Le caverne sono ricolme di massi da spostare facendo ben attenzione a farli precipitare senza correre il rischio di rimanere schiacciati dal loro peso o ancora peggio rimanendo intrappolati nel crollo e vedendo i secondi scorrere impietososi.

TASTI



AGF - KEMPSTON - SINCLAIR - PROTEK

tasti ridefinibili a video

COKY



VIC 20

CHE GIOCO E'

Quanto freddo al Polo Sud. Forse anche i pinguini hanno capito che uno dei sistemi per starsene un po' più al caldo è cercare il tesoro energetico. Ma per farlo dovranno trovare le uova frantumando o spingendo i blocchi di ghiaccio contro i loro nemici nel tentativo di allineare i tre preziosi diamanti "salvavita". Al lavoro!

TASTI

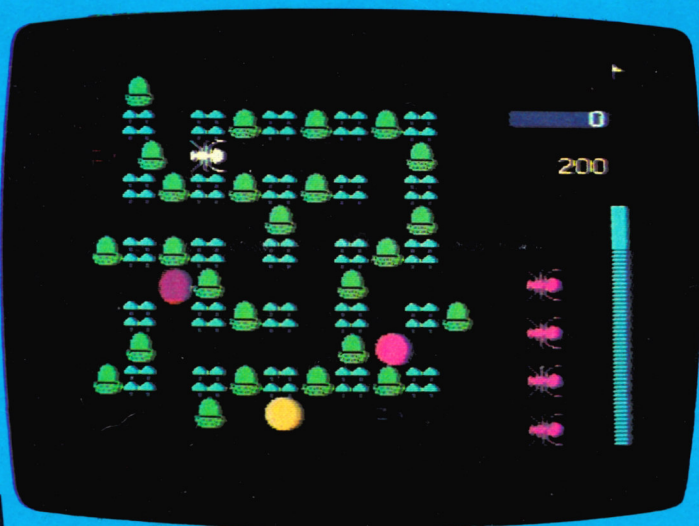


PORTA 2

F1
F3

un giocatore
due giocatori

INTERSPYDER



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Il ragno trova il suo principale sostentamento in queste strane ghiande spaziali. Sono il suo cibo ma anche la sua salvezza. Infatti solo spostandole contro le orde di mostri che lo cercano può pensare di arrivare sano e salvo al termine della sua giornata spesa alla ricerca delle ZX sparse sullo schermo.

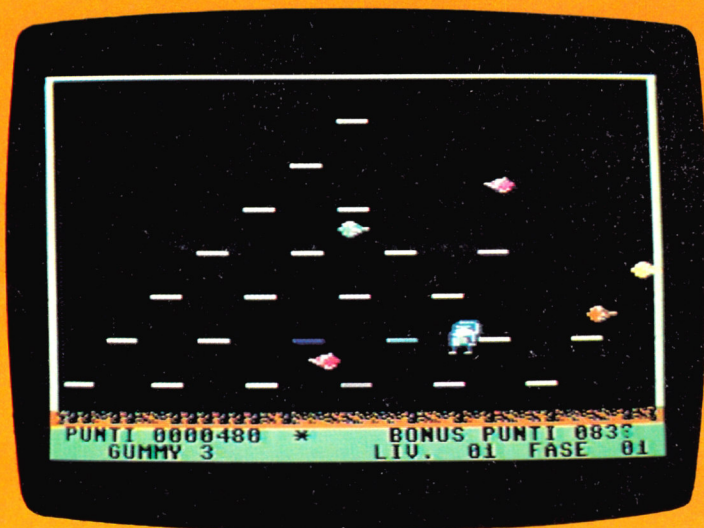
TASTI



AGF - KEMPSTON - SINCLAIR

Z	sinistra
X	destra
O	alto
K	basso
B	fuoco

GUMMY



VIC 20

CHE GIOCO E'

Un gioco veramente appassionante per chi ha il dito lesto e l'attenzione vispa. Gummy deve essere guidato su e giù per le scale evitando i pericoli e soprattutto facendo in modo che non scada il tempo prefissato per lo spegnimento delle intermittenze luminose poste su ogni suo interminabile scalino.

TASTI



PORTA 2

F1	parte
F7	pausa
FUOCO	riparte

Fermare il registratore quando inizia il gioco

BLASTERS



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Un gioco spaziale adatto a chi vuole saggiare i tempi di reazione del nostro dito pigiato sul Fire. I Blasters hanno scoperto il siero della forza e il comandante Spock ha avuto l'ordine di cercare di distruggere questo siero a qualunque prezzo. La probabilità gli sono inesorabilmente tutte contro.

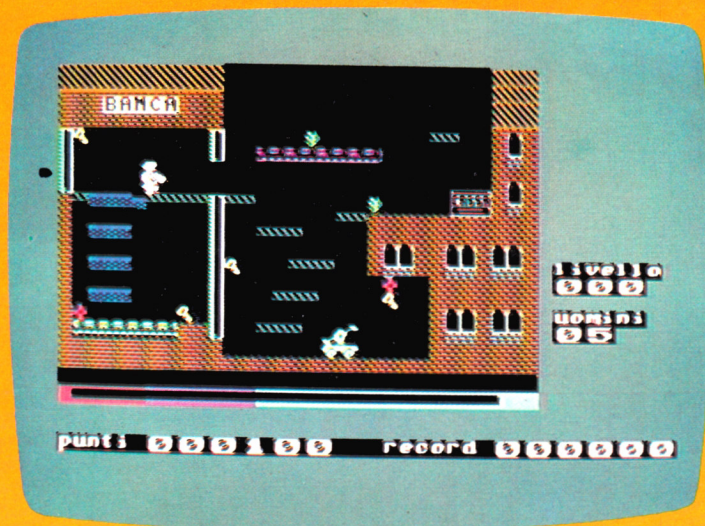
TASTI



KEMPSTON - SINCLAIR - AGF

5	sinistra
6	basso
7	alto
8	destra
Ø	fuoco

IL GATTO



VIC 20

CHE GIOCO E'

Un sacco di paure ma anche di ricchezze attende un altro sacco, quello del nostro ladro, che di notte si aggira sui tetti della città alla ricerca di case, banche e casseforti da svaligiare. La società moderna si sa però difendere e ha preparato un mucchio di congegni d'allarme e di micidiali ostacoli.

TASTI



PORTA 2

Z	sinistra
X	destra
SHIFT	salta

HELICOPTERS



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Le missioni di salvataggio si susseguono senza sosta. I morti tra i piloti non si contano più ma il coraggio è più forte del pensiero della morte. Occorre salvare i prigionieri e tornare con essi alla base. Contraerea e missili terra-aria vogliono impedire al prode pilota di guadagnarsi una medaglia. Non alla memoria però!

TASTI



KEMPSTON

Q	alto
A	basso
V	sinistra
C lieve	fuoco
C forte	rotazione elicottero
M	cambio livello
S	parte

LE BAGNARD



VIC 20

CHE GIOCO E'

Una colonia penale è l'inferno dantesco. Per sfuggire il nostro evaso ha rischiato la vita e lo stesso fa ora per trovare le pepite d'oro evitando i colpi dei guardiani della miniera che lo inseguono senza dargli tregua. L'evaso cerca di scappare viaggiando sui carrelli della galleria. Ma con quali rischi...

TASTI



PORTA UNO
PORTA DUE

un giocatore
due giocatori

SUPERMONSTERS



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Incontrare il mostro nel castello fatato non è mai una piacevole esperienza. Meno che mai quando i pericoli sono così tanti come in questo gioco dove alla difficoltà dell'esplorazione fa il paio una serie di trabocchetti che ci rendono la vita grama ogni secondo in cui malediciamo di essere entrati nel castello.

TASTI

KEMPSTON - AGF - SINCLAIR

Q	sinistra
W	destra
R	alto
E	basso
T	fuoco
da CAPS a V	sale sulla corda
da B a SPACE	prende un'arma
ENTER	pausa



COMPUTERMANIACI CHE AVETE ACQUISTATO SPECIAL PLAYGAMES

RICORDATEVI
CHE OGNI MESE
È IN EDICOLA

PROGRAM

L'UNICA RIVISTA ITALIANA A TRENTADUE PAGINE
CHE GIRA SUI VOSTRI COMPUTER

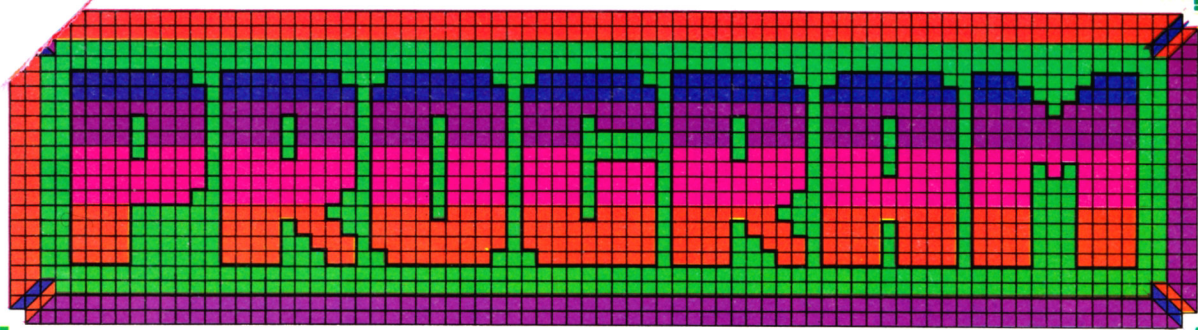
SONO 32 PAGINE DI GIOCHI, UTILITY, CONSIGLI,
PIÙ I LISTATI DI ALCUNI DEI GIOCHI
PIÙ BELLI PER LO **SPECTRUM** E IL **VIC 20**

NON POTETE ASSOLUTAMENTE
DIMENTICARVI DELL'APPUNTAMENTO
MENSILE CON

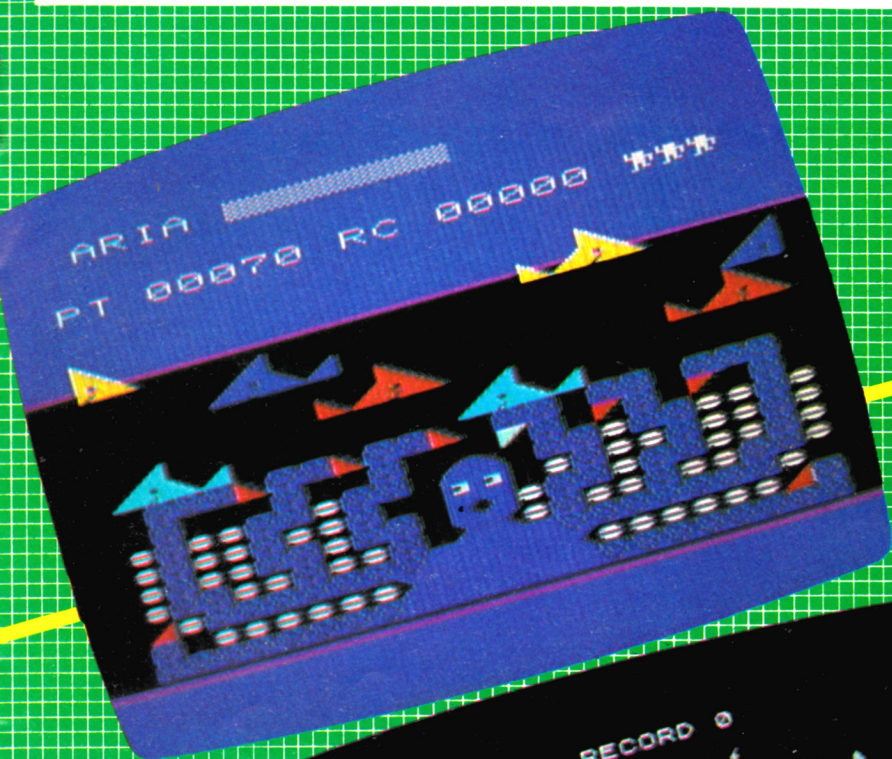
PROGRAM

E' IN EDICOLA IL N.11





**32 PAGINE
A COLORI**



**LA PRIMA
RIVISTA
CHE "GIRA"
SUL VIC 20
E SULLO
SPECTRUM**



**UNA CASSETTA
CON 10
VIDEOGIOCHI**

SOFTWARE

TOP 30

	Titolo	Software house	Computer	(Altri computer)								
				SPECTRUM	VIC 20	COMMODORE 64	ELECTRON	ATARI	DRAGON	ORIC	BBC	
1	DALEY THOMPSON'S DECATHLON	OCEAN	SPECTRUM	●		●						
2	ELITE	ACORNSOFT	BBC									●
3	DALEY THOMPSON'S DECATHLON	OCEAN	COMMODORE 64	●		●						
4	BEACH-HEAD	ACCESS/U.S. GOLD	SPECTRUM	●		●						
5	MONTY MOLE	GREMLIN GRAPHICS	SPECTRUM	●		●						
6	JET SET WILLY	SOFTWARE PROJECTS	SPECTRUM	●		●						
7	SHERLOCK HOLMES	MELBOURNE HOUSE	SPECTRUM	●								
8	JET SET WILLY	SOFTWARE PROJECTS	COMMODORE 64	●		●						
9	FULL THROTTLE	MICROMEGA	SPECTRUM	●								
10	FRANK.N. STEIN	P.S.S.	SPECTRUM	●								
11	CHILLER	MASTERTRONIC	COMMODORE 64			●						
12	KOKOTONI WILF	ELITE	SPECTRUM	●								
13	BEACH-HEAD	ACCESS/U.S. GOLD	COMMODORE 64	●		●						
14	DARK STAR	DESIGN DESIGN	SPECTRUM	●								
15	LORDS OF MIDNIGHT	BEYOND	SPECTRUM	●								

DALEY THOMPSON'S DECATHLON OCEAN

**ELITE
ACORNSOFT**

1

**DALEY THOMPSON'S
DECATHLON
OCEAN**

2

3

	Titolo	Software house	Computer	(Altri computer)								
				SPECTRUM	VIC 20	COMMODORE 64	ELECTRON	ATARI	DRAGON	ORIC	BBC	
16	SABRE WOLF ULTIMATE		SPECTRUM	●								
17	HUNTERKILLER	PROTEK	SPECTRUM	●								
18	TORNADO LOW LEVEL	VORTEX	SPECTRUM	●								
19	ZAXXON ACCESS/U.S. GOLD		COMMODORE 64			●						
20	DEATH STAR INTERCEPTOR	SYSTEM 3	COMMODORE 64			●						
21	QUO VADIS	THE EDGE	COMMODORE 64			●						
22	CHES	PSION	SPECTRUM	●								
23	DANGER MOUSE	CREATIVE SPARKS	SPECTRUM	●								
24	CHEQUERED FLAG	PSION	SPECTRUM	●								
25	ALCATRAZ HARRY	MASTERTRONIC	SPECTRUM	●								
26	FALCON PATROL II	VIRGIN	COMMODORE 64			●						
27	HECTIC	MASTERTRONIC	VIC 20		●							
28	MONTY MOLE	GREMLIN GRAPHICS	COMMODORE 64	●		●						
29	INTERNATIONAL SOCCER	COMMODORE	COMMODORE 64			●						
30	ARABIAN NIGHTS	INTERCEPTOR	MICROS			●						

L'informatica è l'argomento del giorno della nostra era tecnologica caratterizzata da ritmi di sviluppo incessanti, e il computer è diventato sinonimo di efficienza e perfezionismo. Chi si è già da tempo avvicinato al mondo dei calcolatori, ha imparato a utilizzarne le capacità di calcolo e di memorizzazione. Chi non li conosce a fondo, ne capisce l'importanza ma conserva un'atavica paura nei confronti di queste macchine misteriose capaci di prodigi fantascientifici.

La barriera fra uomo e macchina, che l'uomo comunque considera insormontabile, è in molti casi il linguaggio, che spesso viene considerato non un mezzo per dialogare, ma un fine da raggiungere per entrare nel mondo dell'informatica. Nella corsa verso il computer, il profano ha la sensazione che chi non conosce il Basic o il Pascal rimarrà tagliato fuori e tutti si buttano a imparare a memoria le parole chiave dei nuovi idiomi elettronici.

La realtà è diversa. Per utilizzare bene un computer non

serve conoscere l'arte della programmazione, e nemmeno masticare i vocaboli di base dei più diffusi linguaggi di programmazione. Esistono migliaia di pacchetti software già pronti per l'uso, destinati a ogni tipo di applicazione.

Infatti, lo scopo principale dei progettisti di software è proprio quello di fornire prodotti semplici da usare e facili da imparare.

Imparare a programmare, quindi, diventa importante soltanto quando si voglia sviluppare una cultura informatica globale, che implica, tra l'altro, l'imparare a riflettere e a ragionare in maniera logica, simulando le operazioni che il computer, stupido ma velocissimo, esegue in ogni istante.

I lin-

**LOGO COM
IMPARARE**

COMODORE: È FACILE

guaggi di programmazione tradizionali, disponibili sulla maggior parte dei computer (Basic, Pascal, Cobol, Fortran, Lisp), sono orientati ciascuno verso un tipo di applicazione particolare, e diventano strumenti adatti a svolgere compiti come il calcolo scientifico o la gestione dei dati. Tuttavia, per la loro struttura intrinseca, sono abbastanza lontani dalla logica umana, risultano piuttosto difficili da imparare e rischiano, se affrontati nel modo sbagliato, di ingenerare nel profano la falsa convinzione che l'informatica sia un terreno arido e poco gratificante. Dopo il successo ottenuto negli Stati Uniti, la Commodore Italiana, in collaborazione con le Edizioni Elettroniche VIFI Mondadori, ha recentemente realizzato per il Commodore 64 la versione italiana

di LOGO, il più famoso linguaggio di programmazione a scopo didattico. LOGO è stato progettato e sviluppato da Seymour Papert, docente di matematica presso il famosissimo Massachusetts Institute of Technology. Dal punto di vista informatico, LOGO trae origine da un altro linguaggio di programmazione, il Lisp, fondamento di tutti gli studi sull'intelligenza artificiale. LOGO è comunque molto più semplice da imparare e da usare del Lisp e anche del Basic, tanto da essere stato indicato dagli esperti internazionali come il linguaggio ad alto livello destinato, in un prossimo futuro, a soppiantare il Basic nelle applicazioni didattiche e domestiche. In termini di didattica, LOGO è basato sulle teorie dell'apprendimento di Jean Piaget, e ha lo scopo di avvicinare i giovanissimi al mondo del computer pratico, vissuto in prima persona con le dita sulla tastiera. Per poter creare ed eseguire con LOGO i primi semplici programmi, è necessario impadronirsi del processo logico, ordinato e sequenziale, che il computer può utilizzare per eseguire ciò che gli è

stato chiesto.

E proprio su LOGO è stato impostato l'impegno didattico sulla programmazione del computer all'interno dei Progetti Scuola varati da Commodore per l'anno scolastico 1984/'85: Lucas e 100 Scuole, 2 iniziative di sperimentazione didattica attuate nell'area della scuola dell'obbligo, a Milano la prima, in tutta Italia la seconda.

Oggi la versione italiana di LOGO per il Commodore 64 apre un vasto orizzonte alle applicazioni didattiche del più facile linguaggio di programmazione per microcomputer.

Versione italiana naturalmente non significa puramente traduzione dall'inglese all'italiano del manuale e della documentazione.

Versione italiana significa anche, e soprattutto adattamento e revisione dell'interprete LOGO su disco, delle sue varie procedure, dei programmi di utilità e degli esempi contenuti nei due floppy disk inseriti nella confezione. Oltre, naturalmente, alla traduzione e alla revisione del manuale di istruzioni nel suo complesso, con supervisione di Giovanni Lariccia, ricercatore del CNR, che per primo ha portato LOGO in Italia alcuni anni or sono.

Tutti gli esempi applicativi registrati sul dischetto sono stati rielaborati e controllati a lungo da esperti in didattica informatica, che li hanno testati in ambienti didattici tradizionali per verificarne sul campo la reale validità. L'ottimo manuale fa continui riferimenti agli esempi, il cui contenuto è riassunto brevemente in un'appendice che funge da indice delle applicazioni già pronte.

L'utilizzo di figure geometriche e di procedimenti matematici non deve però trarre in inganno: LOGO non è soltanto uno strumento, semplice e versatile, per insegnare la geometria o per imparare da soli i primi rudimenti della programmazione. LOGO è un linguaggio ad alto livello che consente di realizzare progetti didattici finalizzati alla familiarizzazione con l'elaboratore. In poco tempo si impara non soltanto a costruire programmi

molto complessi e versatili, ma anche a ragionare in modo logico, e quindi più efficiente, con l'aiuto di un insegnante amichevole e instancabile: il computer.

Il LOGO è un linguaggio procedurale. Ogni procedura è formata da una o più istruzioni che il calcolatore immagazzina e riutilizza.

Queste istruzioni possono essere comandi del LOGO, costruiti nel linguaggio stesso, o nomi di procedure definite dall'utente. Le procedure possono essere memorizzate, collegate ad altre procedure e richiamate a piacere senza essere costretti a scriverle.

Il vantaggio di LOGO è proprio questo: il modo con cui si costruisce un sistema di procedure è lo stesso con cui la mente umana impara.

Le nuove procedure si basano cioè su procedure già esistenti. Come risultato si ottengono programmi più chiari, strutturati e meglio pensati.

La grafica di LOGO Commodore permette di disegnare linee e curve orientate in ogni direzione. Grazie ai concetti del Turtle Geometry, la geometria della Tartaruga, con questo programma è possibile costruire disegni complessi con comandi semplici.

Le sue capacità grafiche sono inoltre valorizzate dalla potenzialità del Commodore 64, che con sprite e alta risoluzione a colori è uno strumento di prim'ordine per costruire immagini con il computer. La grafica è fra l'altro il primo argomento trattato nel manuale, perché per imparare a usarla non è necessaria alcuna esperienza né di programmazione, né di computer.

Anche un bambino in età prescolare, con i comandi a una sola lettera del sistema bambini, può usare la grafica del LOGO. Di contro, i ricercatori del MIT dove il LOGO è stato sviluppato, utilizzano il linguaggio per sviluppare argomenti di matematica e fisica superiore.

La facilità con la quale il LOGO Commodore manipola parole ed elenchi di informazioni ne fa lo strumento ideale per scrivere programmi interattivi a uso didattico, quiz, programmi che insegnano

e persino programmi che imparano. Oltre ai calcoli usuali che ogni linguaggio è in grado di svolgere, il LOGO possiede la capacità di operare in modo ricorsivo, cioè di permettere a una procedura di usare se stessa come sottoprocedura. Questo consente di realizzare in maniera semplice programmi di calcolo difficili da scrivere con gli altri linguaggi di programmazione come il Basic e il Fortran.

La confezione di LOGO Commodore contiene un disco del linguaggio LOGO, un disco dei programmi di utilità generale e un manuale di apprendimento con un'appendice dedicata alle informazioni tecniche.

Per utilizzare LOGO è necessario disporre di un Commodore 64 con unità disco 1541. LOGO Commodore è in vendita a L. 145.000 + Iva.



NASCE PROGRAM CLUB

Come molti di Voi lettori avranno notato le nostre due riviste Playgames e Specialplaygames hanno due "cugine": Program e Specialprogram. Si tratta di due riviste di un'altra Casa editrice che trattano però dello stesso genere di argomenti anche se con un tono leggermente più "serioso" del nostro. Ebbene, queste due riviste hanno lanciato questo mese un proprio Club, chiamato appunto PROGRAM CLUB, dedicato ai possessori di Spectrum, Vic 20 e Commodore 64. Poichè i rapporti tra la nostra redazione e la loro sono molto buoni ci hanno chiesto se vogliamo estendere anche ai lettori di Playgames e Specialplaygames la possibilità di fondare e gestire questi PROGRAM CLUB che, Vi assicuriamo, sono un vero pozzo di piacevoli sorprese. Per cominciare, chi è intenzionato a fondare un PROGRAM CLUB (completamente gratuito) può compilare il tagliando. Sui prossimi numeri della rivista signaleremo il suo avviso in modo da dar la possibilità agli altri lettori di contattare il **MANAGER CLUB!!!**

A chi ci invierà il tagliando inserito nella pagina a fianco la redazione di Playgames al più presto recapiterà un adesivo, il diploma di fondatore del PROGRAM CLUB e in seguito anche tutti quei documenti di affiliazione dei nuovi soci, proposte e novità per la gestione del club.

Iscrivetevi gente, iscrivetevi!!!

PLAYGAMES

SPECIAL PLAYGAMES

Tagliando da compilare e spedire in busta
alla redazione di Playgames e Special
Playgames presso Società Edizioni
Internazionali, Via Ausonio 26 - 20123 Milano

Il sottoscritto _____

di anni _____ abitante a _____ prov. _____

in via _____ telefono 0__ / ____

vuole fondare un PROGRAM CLUB dedicato al seguente computer

Resto in attesa del vostro diploma e del materiale di lavoro per la gestione del mio club.

Firma _____



PER LA REDAZIONE DI SPECIAL PLAYGAMES

Tagliando da compilare e spedire in busta
alla redazione di Playgames e Special
Playgames presso Società Edizioni
Internazionali, Via Ausonio 26 - 20123 Milano

Io sottoscritto anni.....

abitante a..... in via..... Tel.

vi suggerisco di inserire nella rivista più articoli riguardanti

- Tecnica di programmazione
- Listati di giochi
- Listati di «Utilità»
- Novità
- Vita dei club
- Vendita, scambio e acquisto di hardware e software
- Notizie su altri home computer

Qualchealtro suggerimento.....

.....

.....

Vorrei inoltre che fosse inserito su Playgames il seguente gioco (o simile)

.....



● LA BOTTEGA DEL CHIPO ●

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardware gratis o a pagamento. Playgames ovviamente non risponde della veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

● Cerco cartucce e cassette in ottimo stato per Commodore 64 a prezzo ragionevole.

Rivolgersi a:

Caruso Christian - Via Sansovino, 29 - Milano - Tel. 02/223132 (orario 6,30-7,00)

● Vendo eccezionali giochi per CBM 64 tra cui Pengo, Popeye, Donkey Kong, Pit Stop, Pole Position, Shoot Invaders, Loco fuga da N.Y. - One on one, Galaxia, Mundial Soccer e altri 400 a sole L. 20.000 ogni 10 trattabili.

Telefonare ore pasti o sera a:

Orzi Gianluca - Via Gobetti, 24 - Vigevano (PV) - Tel. 0381/77223

● Cerco simulatore di volo per Commodore 64 in cassetta, offro L. 10/15.000

Alberto Ferracin - Via Colalto, 18 - Solagna (VI) - Tel. 0424/816372

● Vendo e scambio giochi su cassetta per CBM 64. Posseggo anche le ultime novità USA (Pit Fall II, River Raid, ecc.).

Telefonare dopo le 19 e chiedere di:

Stefano Solaro - Via P. Rossi, 15/5 - 20161 Milano - Tel. 02/6463535

● Vendo giochi per CBM 64 tutti con turbo-tape, posso disporre di: Decathlon, Popeye, Pole-position,

Pitstop, Hero, S.A.M., Figh simulation al prezzo di L. 6.000 l'uno.

Giovanni Biglia - Via delle Spine, 9 - Cirie (TO) - Tel. 011/9204883

● Vendo per CBM 64 versione SV, cassetta non duplicabile di "Impossible Mission" (43 giri) al miglior offerente.

Antonio Rende - Corso d'Italia, 79 - Cosenza - Tel. 392000

● Vendo programmi per CBM 64 a L. 2.500 l'uno!! Oppure 10 a L. 10.000! Possiedo oltre 120 programmi tra cui: Fort Apocalypse, Bc, Basket, Baseball, International Soccer, Decathlon, Forth Simons Basic. Non perdetevi questa occasione!! Scrivete a:

Guido Rocchetti - Via Parma, 7 - La Spezia - Tel. 0187/514723

● Vendo cassetta per linguaggio "Assembly 6502/6510" compatibile con CBM 64, BBC Acorn ZX Spectrum, Vic 20 a 32 K RAM + Manuale + gioco "Awari", compatibile con medesimi computer, su cassetta, il tutto a L. 7.500

Epifano Francesco - Via Vittorio Alfieri, 38 - 06100 Perugia - Tel. 075/34616

● Favoloso!!! Vendo cassetta con 10 giochi per CBM 64: Fort Apocalypse, Super Pipeline, Pole Posi-

tion, Atzec Challenge, Baseball, Basket NBA, Zaxxon, Decathlon Activision, Tennis 3D, Pitfall II a sole L. 20.000.

Scrivere o telefonare al più presto a:

Chiara Sangiorgio - Via Giacosa, 22 - 10125 Torino - Tel. 011/658776

● Eccezionale!! Vendo per C64: Popeye, Buck Roger, Q Bert, Pitfall, Moon Buggy (solo su cassetta) tutti registrati con Turbo Tape a L. 20.000.

Per lista e relativi prezzi inviare L. 1000 a:

Rapicano Giuseppe - Via Pini, 12 - 20089 Rozzano (MI) - Tel. 02/8256392 (ore pasti)

● Cerco qualsiasi gioco con grafica molto bella per CBM 64, se non è possibile, vorrei il gioco di Burger-Time.

Franco Formaggio - Via De Pinedo, 3 - 36051 Creazzo (VI) - Tel. 521928

● Scambio circa 400 programmi per il CBM 64 (Utilities, Arkade, Gestionali, ecc.).

Compro solo ultime novità o programmi veramente belli; vendo Vic 20 a prezzo da concordare.

Per ulteriori informazioni scrivere a:

Cannaos Andrea - Via Tintoretto, 2 - 28068 Romentino (NO) - Tel. 0321/607370

● LA BOTTEGA DEL CHIP ●

● Vendo a sole L. 25.000 cassetta contenente 10 fantastici videogiochi in turbo tape per il CBM 64 (tra cui/ Decathlon, Pole Position, Pac Man, Fort Apocalypse, Blue Max ecc.)

Fabio Sciannameo - Via Treviso, 33 - Roma - Tel. 06/869262

● Scambio programmi per C64 anche su disco.

Inviare le vostre liste a:

Andrea Simoni - Via Isonzo, 16 - Castelfranco E. - Tel. 059/937205

● Vendo programmi per CBM 64 da scegliere in una lista di oltre 200 titoli all'incredibile prezzo di L. 2000 ognuno, con cassetta e spese di spedizione comprese se compri almeno 10 giochi.

Inviare L. 450 in francobolli per avere la lista a:

Ambrosi Leopoldo - Parco Margherita, 1 - 20121 Napoli - Tel. 081/425705

● Vendo programmi per Commodore 64 (Sia a richiesta che video games originali; solo cassette) Gandola Matteo - Via Nuova, 12 - 22021 Bellagio (CO) - Tel. 031/950172

● Vendo e scambio giochi per CBM 64. Possiedo giochi come Decathlon, Zaxxon, Frogger, M. B., Pac Man, Jumpman Junior, Donkey Kong, Calcio e molti altri.

Telefonare dopo le 19.00 Pietro Riccio - Via R. Castiello, 24 - 80024 Cardito (NA) - Tel. 051/8321570

● Cerco possessori C64 e ZX Spectrum 16/48 per formare un grande club sul

computer con scambi e giornale, per aderire spedire foto con relazione sul proprio computer e dati personali.

Luca Massaron - Via Abba, 2 - Legnago (VR) - Tel. 0442/22358

● Vendo per CBM 64 vari programmi molto interessanti e divertenti fra cui: E.T., Olympic Sky, Popeye, Snoopy, Star Trek, Frogger I e II, ecc. a L. 2000 l'uno. Fabrizio Facci - Via M. Melato, 17 - Reggio Emilia - Tel. 554007

● Comprò tutti i tipi di programmi per CBM 64, in modo particolare: Pole-Position, Frogger, Pac Man, ecc.

Il prezzo da concordare Il mio indirizzo è:

Luca Pancaldi - Via Resistenza, 6 - Bondeno (Fe)

● Vendo programmi per C64 (giochi, utility ecc.) o cambio con altri.

Telefonare ore pasti a:

Usubelli Alessandro - Via Garibaldi, 5 - Recco (GE) - Tel. 0185/76995

● Vendo qualsiasi tipo di programma (utility, wargames, giochi) per C 64 o cambio con altri.

Telefonare ore pasti a:

Matteo Volpi - Via Cavour, 73 - Recco (GE) - Tel. 0185/731920

● Vendo favolosi giochi per CBM 64 su disco e cassetta come Strip Pocker, Summer Games, One on one a prezzi favolosi; inoltre vendo ZX81 16 K RAM a L. 120.000

Gentile Vittorio - Via Rivara, 12 - Rivoli (TO) - Tel. 011/9594038

● Vendo e scambio programmi (su cassetta) per C 64 a buon prezzo.

Ad esempio: Soccer, Tennis, Zaxxon, Decathlon, Pole Position 2, ecc.

Marco Como - Via Tamburini, 36 - Ancona - Tel. 071/882128

● Vendo, cambio programmi per C 64, possiedo oltre 1000 programmi tra giochi ed utilities.

Telefonare dalle 15 alle 19 di ogni giorno.

Piero Lacaita - Via Palestro, 50 - 74020 Torricella (TA) - Tel. 099/653049

● Vendo più di 250 fantastici video game (tra cui Pole Position, Forbidden, Forest, Zaxxon, Buck Rogers ecc.) per CBM 64 a L. 3000 cadauno.

Nardi Luca - Via Washington, 15 - 20146 Milano - Tel. 02/4395230

● Vendo numerosi arretrati di Program, Special Playgames, Special Program, Playgames, inoltre dispongo di più di 80 giochi per CBM 64 tra cui: Calcio, dig dug, Olimpiadi, Basebal, Otsec, ecc.; richiedete la lista a:

Sartorio Alessandro - Via Codorno, 8 - Savona - Tel. 624537

● Vendo per CBM 64 una cassetta con 20 video games, tra cui: Soccer, Basket, Zaxxon, Decathlon, Super Pipeline, ecc., a L. 20.000.

Per ulteriori informazioni scrivere o telefonare a:

Del Vecchio Luigi - Via Brodolini, 10 - 81036 S. Cipriano D'Aversa (CE) - Tel. 081/8924578

● LA BOTTEGA DEL CHIPO ●

● **Straordinario!!!** Vendo per ZX SPECTRUM 48 K ben 40 giochi a sole L. 20.000 + spese postali. Fra i giochi: Chequere Flag, Ulrich (con ben 63 schemi), Moon Patrol, World Cup (calcio), programma per fare facilmente i videogiochi in L.M.! e tanti altri. Vendo inoltre a L. 10.000 + spese postali cassetta con ben 20 giochi per ZX SPECTRUM 16 K, fra cui: Explorer, Cookie, Pssst, Repulsar e parecchi altri. Scrivere o meglio telefonare a:
Visani Alberto - Corso Garibaldi, 68 - 48018 Faenza (RA) - Tel. 0546/26462-28052

● **Compro** per C 64 programmi su nastro: utility e

sistemistica totocalcio lacca Gino - Via A. Ferrarin, 14 - 72100 Brindisi - Tel. 0831/412068

● **Vendo** programmi per C 64 su disco, come:
Gosth Buster, Pit Stop II, Bruce Lee, F 15, Strike Eagle e tanti altri.
Telefonare ore 15 in poi a:
Antonio - Viale A. Gramsci, 21 - Napoli - Tel. 081/663426

● **Causa** sistema superiore vendo circa 200 programmi per C 64, a prezzi veramente bassi.
Per ulteriori informazioni rivolgersi a:
Biasiato Tiziana - Via Namaziano, 13 - S. Pietro a Grado (PI) - Tel. 960416

● **Cerco** programma per CBM 64 "Partita doppia" su

disco; cerco inoltre Koala o simile (su nastro) a prezzo ragionevole.
Telefonatemi ore serali.
Gandolfi Bruno - Via Calamandrei, 1 - 14049 Nizza Monf. - Tel. 0141/727216

● **Vendo/Trovo** per Spectrum 16/48 K e per Commodore programmi di ogni specie da L. 1000 a L. 3000. Vendo inoltre duplicatore e programma totocalcio per creare qualunque tipo di sistema (contrassegno) Walter Massi - Via Gramsci, 24 - 61048 S. Angelo in Vado - Tel. 0722/88028

● **Scambio** software per Spectrum solo su cassetta. Inviatemi la vostra lista e io vi invierò la mia. Ho a disposizione oltre 200 titoli. Preferenza per 48 K.

**Tagliando da compilare e spedire in busta
alla redazione di Playgames e Special
Playgames presso Società Edizioni
Internazionali, Via Ausonio 26 - 20123 Milano**

(cancellare i settori che non interessano)

VENDO

COMPRO

CERCO

TROVO

Nome.....Indirizzo.....

Città.....Telefono.....Anni.....

● LA BOTTEGA DEL CHIP ●

Riccardo Ghini - Corso Ferrari, 181/4 - Albisola Capoa (SV) - Tel. 019/40448

● Vendo ZX Spectrum 48 K nuovo con interfaccia joystick, 1 joystick, box sonoro, stabilizzatore, e tantissimi programmi a L. 450.000 soltanto.

Elio Marchi - S. Donato - 55100 Lucca - Tel. 584651

● Vendo/scambio software originale per Spectrum 16/48 K solo di ottima qualità e di recente uscita.

Caliendo Stefano - V. Galvani, 4 - 00153 Roma

● Vendo console Intellivision + 1 cassetta quasi mai usati a L. 300.000 trattabili, inoltre vendo assieme o separatamente 8 tra le più belle cassette a prezzi scontatissimi.

A chi fosse interessato a tutto il blocco, faccio L.

560.000 pagabili a rate (4 rate)

Alessandra Acanfora - Via S. D'Acquisto, 98 - 15011 Acqui Terme (AL) - Tel. 0144/53893 (dopo i pasti)

● Vendo interfaccia programmabile Tenkolek per Spectrum, 1 mese di vita + cassetta dimostrativa per joystick.

Per ulteriori informazioni rivolgersi a questo indirizzo o telefonare a:

Gian Maria De Blasio - V. Muricchio, 7 - Campobasso - Tel. 0874/95526

● Vendo ZX Spectrum 48 K + interfaccia 2 + joystick + giochi, utilities, listati e riviste.

Vendo tutto a L. 500.000

Stefano Ciapparelli - Via Barbara Melzi, 150 - Legnano - Tel. 0331/440498

● Vendo ZX Spectrum 48

K, un mese di vita con garanzia in bianco + libro sul microdrive Spectrum + libro "Alla scoperta dello ZX Spectrum" + 60 fantastici giochi. Il tutto a L. 360.000 trattabili.

Per ulteriori informazioni scrivere a:

Bianchi Luca - Via Magenta, 88 - Sesto S. Giovanni (MI) - Tel. 02/2488962

● Vendo più di 300 giochi favolosi per ZX Spectrum (Atic Atac, Fighter Pilot, The Hobbit, Jet Pack), solo giochi originali e di successo a L. 5000 l'uno!!!

Allegare bollo per ricevere la lista.

Per ulteriori informazioni scrivere o telefonare a:

Gian Battista Aicardi - Via Papa Giovanni, 28 - 31015 Conegliano - Tel. 0432/22453

AI LETTORI

Questo di Playgames e Special Playgames è un preciso invito a fare della rivista la «vostra rivista» mandandoci programmi, giochi, Utilità, consigli. Vi chiediamo pertanto di mandarci quanto prima cassette e listati originali affinché la redazione a suo insindacabile giudizio ne decida la pubblicazione e premi con 100.000 lire ogni listato pubblicato e con 300.000 quei giochi o Utilità che siano stati inseriti in cassetta. Vi chiediamo anche di inviare assieme ai listati una cassetta dimostrativa del gioco e dell'Utilità per evitarci di spremerci le meningi in operazioni di decrittazione di ciò che ci avrete inviato. Il programma o i listati che ci invierete devono anche essere sommariamente descritti in modo da farci capire l'obiettivo del gioco o dell'utility. Ci raccomandiamo anche che si tratti di programmi che «girino» correttamente su uno dei computer che tratta la nostra rivista, evitando quindi quelli per altri computer. Grazie

la redazione

IL DECALOGO DEL PROGRAMMATTORE DI SPECIAL PLAYGAMES

1

Manda la cassetta su cui «gira» il gioco di cui ha inviato il listato

2

Ricorda di fare un listato chiaro, senza rigacci o sbavature, possibilmente servendosi di una buona stampante

3

Quando manda più programmi fa listati e cassette differenti

4

Specifica subito per quale computer ha lavorato

5

Inserisce in un angolo del listato e sulla cassetta il suo nome

6

Invia in un foglio a parte anche nome, cognome, indirizzo, numero telefonico, codice fiscale e data di spedizione per aiutarci a pagargli in fretta la collaborazione

7

Aggiunge sempre qualche descrizione di quanto ha mandato

8

Evita programmi troppo lunghi da digitare

9

Specifica le configurazioni richieste dal gioco, indicando memoria, necessità di periferiche, particolarità

10

Invia soltanto materiale originale

TRA UN MESE
IN EDICOLA IL N. 6 DI

SPECIAL PLAYGAMES

10

NUOVISSIMI
AFFASCINANTI
GIOCHI PER
IL VOSTRO

CBM 64 E SU OGNI
SPECTRUM 48K

DA NON PERDERE!